NOME:

HTRIBUTUS Condições Iniciais: 6 Círculos de Vida, 6 Círculos de Dor, 1 Ação de Combate, 1 Movimento, 4 Pontos de Antecedente, 4 Pontos de Atributo, Defesa 5.

<u>físico</u>

+1 para cada ponto que colocar aqui.

velocidade

+1 Movimento para cada ponto que colocar aqui.

<u>intelecto</u>

+1 Antecedente para cada ponto que colocar aqui.

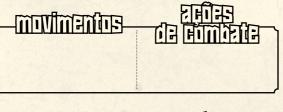
मगार्धिमा

+1 Ação de Combate para cada ponto que colocar aqui.

ANTECEDENTES

Distribua 4 pontos +1 para cada ponto que o PJ tiver em Intelecto. É possível colocar mais de um ponto no mesmo Antecedente (máximo de 2 no nível 1).





habilidades

círculos de dor

1- Atordoamento -1 Ação de Combate no próx. turno.

2- Queda Gaste 1 Movimento para levantar.

3- Distração Não pode atacar o mesmo alvo no próx. ataque.

4- Sangramento +1 por turno até fim do combate.

5- Intimidação Se afaste do atacante no próx. turno.

6- Desorientação Testes de Violência -1 no próx. turno.

CÍCULOS DE VIDA

	部定即
母证明	



न्गारिनामीः

1d6 + Potência + Montaria contra NA 6.

सिनिधिसिक्त

círculos de dor



círculos de vida



+1 para cada ponto neste atributo.

FIGELICACE

- () Montaria estranha: sem bônus.
- (1) Atende quando chamada pelo nome.
- 2 Ganha +1 ponto em um dos dois Atributos à sua escolha.
- Quando chamada, vai até você se estiver dentro de 500m de raio.
- Sem penalidades para saltar obstáculos perigosos.
- 5 Ganha +1 ponto em um dos dois Atributos à sua escolha.